

Schulinternes Fachcurriculum Kunst der Erich Kästner Grundschule

Arbeitsfelder und Kompetenzbereiche

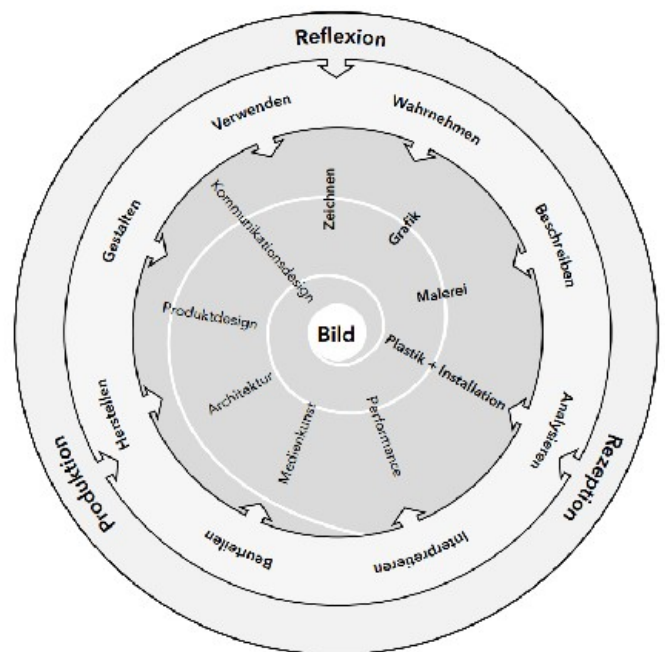
Die Fachanforderungen des Faches Kunst beinhalten neun Arbeitsfelder, zu denen weitere acht Kompetenzbereiche aufgeführt sind. Die Kompetenzen stehen in Beziehung zu den neun Arbeitsfeldern und können in jedem aufgegriffen, erworben und geschult werden. „Der Kunstunterricht der Primarstufe hat den Auftrag Schülerinnen und Schülern durch Rezeption, Produktion und Reflexion von Bildern den systematischen, alters- und entwicklungsgemäßen Erwerb von Kompetenzen zu ermöglichen. Ziel ist der Aufbau einer umfassenden Bildkompetenz“. (Anhörungsentwurf, Stand 28.01.2019 Fachanforderungen Kunst. Primarstufe/ Grundschule. Seite 10) Unter dem Begriff „Bild“ sind unterschiedliche Erscheinungsformen der Kunst zu verstehen.

Die neun Arbeitsfelder:

1. Zeichnen
2. Grafik
3. Malerei
4. Plastik und Installation
5. Performance
6. Medienkunst
7. Architektur
8. Produktdesign
9. Kommunikationsdesign

Die acht Kompetenzbereiche:

1. Wahrnehmen
2. Beschreiben
3. Analysieren
4. Interpretieren
5. Beurteilen
6. Herstellen
7. Gestalten
8. Verwenden



(Bild: Anhörungsentwurf, Stand 28.01.2019.

Fachanforderungen Kunst. Primarstufe/ Grundschule. Seite 10)

Überfachliche Kompetenzen

Die überfachliche Kompetenzen werden in alle Unterrichtseinheiten integriert, sie werden in allen Einheiten und Phasen berücksichtigt, gefördert, gestärkt und ausgebaut.

Struktur überfachlicher Kompetenzen	
Personale Kompetenzen	Lernmethodische Kompetenzen
Selbstwirksamkeit ... hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns	Lernstrategien ... geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert eigene Arbeitsprozesse
Selbstbehauptung ... entwickelt eine eigene Meinung, trifft eigene Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen	Problemlösefähigkeit ... kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen
Selbstreflexion ... schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale	Medienkompetenz ... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren
Motivationale Einstellungen	Soziale Kompetenzen
Engagement ... setzt sich für Dinge ein, die ihr/ihm wichtig sind, zeigt Einsatz und Initiative	Kooperationsfähigkeit ... arbeitet gut mit anderen zusammen, übernimmt Aufgaben und Verantwortung in Gruppen
Lernmotivation ... ist motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengt sich an, um sich zu verbessern	Konstruktiver Umgang mit Konflikten ... verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein
Ausdauer ... arbeitet ausdauernd und konzentriert, gibt auch bei Schwierigkeiten nicht auf	Konstruktiver Umgang mit Vielfalt ... zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um

Vgl. Einschätzungsbögen Überfachliche Kompetenzen, IQSH, Handbuch Seite 8

Anforderungsbereiche und Operatoren

In den Unterrichtsstunden sollten die drei Anforderungsbereiche berücksichtigt werden, welche einen selbstständigen Umgang mit den gelernten Inhalten widerspiegeln. Jedem Anforderungsbereich können Operatoren zugeordnet werden.

Anforderungsbereich 1: Wiedergeben

Operatoren: auflisten, ausfüllen, anwenden, benennen, beschreiben, notieren, sammeln, ..

Anforderungsbereich 2: Anwenden

Operatoren: auswählen, belegen, entwickeln, erklären, ermitteln, gliedern, vergleichen, ...

Anforderungsbereich 3: Problemlösen und Werten

Operatoren: Alternativen prüfen, begründen, beurteilen, bewerten, deuten, entscheiden, ..

Die Leitungsbewertung

Es gibt in allen Klassenstufen einen vorgegebenen und jederzeit einsehbaren Kriterienkatalog. Dieser kann vorgegeben oder aber auch mit den Kindern gemeinsam erarbeitet werden. Regelmäßig gibt es eine Rückmeldung während des laufenden Unterrichts durch die Lehrkraft. Rückmeldungen und Feedback durch die SuS im Rahmen einer Bildbesprechung erfolgen immer in Bezug auf den Kriterienkatalog. Es zählt ebenfalls die mündliche Beteiligung der SuS in den Plenumsgesprächen, weiterhin muss das Material vollständig sein (Sammelaufträge, Wasserfarbkasten,...) und fachgerecht eingesetzt werden.

Fördern und Fordern

Es sind differenzierte Leistungsangebote für die unterschiedlichen Leistungsniveaus der Kinder vorgesehen, sodass schwächere Kinder auf vorstrukturiertes Material/ Bilder als Hilfestellung zurückgreifen können. Stärkere Kinder arbeiten freier. Kinder mit motorischen Schwächen erhalten eine an ihre Bedürfnisse angepasste Unterstützung oder Vorstrukturierung des Materials.

Fachsprache, Gesprächskompetenz, Sprachbildung

Listen/ Wortspeicher werden gemeinsam angelegt und fortlaufend erweitert. Es wird darauf geachtet, dass die Kinder in vollständigen Sätzen ihre Gedanken formulieren und sich über künstlerische Themen mit anderen adressatengerecht austauschen und verständigen können. DaZ Kinder bekommen entsprechend ihres Sprachstandes Unterstützung durch Wort/Bildmaterial.

Sozial-/emotionale Kompetenzen

Das Einbinden des Einzelnen in die Gruppe (Freundschaften, Rolle in der Gruppe,...), das Ausdrücken und der Umgang mit den eigenen Emotionen sowie die Wahrnehmung der eigenen Fähigkeiten werden auch im Kunstunterricht gefördert, geschult, gestärkt und ausgebaut. Die Kinder arbeiten in Einzelarbeit, Team- und oder Gruppenarbeit.

Beitrag zur Leseförderung

Passend zum Thema können Texte zu Künstlern, Zeitepochen, usw. angeboten und gemeinsam gelesen und erarbeitet werden. Dies kann ebenfalls im Rahmen der Medienbildung online geschehen.

Materialien

Im Kunstregal der Lehrer befindet sich eine umfangreiche Sammlung an Büchern, Lehrwerken und Zeitschriften mit Anregungen und weiterführende Themen des Kunstunterrichts. Diese können für die Planung des Unterrichts herangezogen werden.

Materialsammlung für verschiedene Techniken wie Drucken, Plastiken, Holzverarbeitung, Textilverarbeitung, Farben und Farblehre, Papier und Kartonarbeiten liegen in einem großen Fundus vor. Zusätzlich können Materialien gesammelt werden zu den Themen Recycling (Müll), Werken mit Naturmaterialien, usw.

Beitrag des Faches zur Medienbildung, Medienkompetenz

Einbindung von Digitalkameras
Nutzung von Apps wie z.B. Stopmotion,
Recherche zu Künstlern, Zeitepochen, etc. im Internet
Erstellen von PowerPoint Präsentationen
Paint

Beitrag des Faches zum Schulleben

Ergebnisse werden im Flur des Schulgebäudes ausgehängt oder präsentiert.
Postkarten mit Kunstwerken können als Dankeschön an Helfer (Bundesjugendspiele, Weihnachtsgruß, etc...) verschickt werden.
Es werden jahrgangsübergreifende Projekte angeboten und jahreszeitliche Basteltage (z. B. Weihnachtbasteln), an deren Ende eine Präsentation der Ergebnisse stehen kann.

Überarbeitung und Weiterentwicklung

Regelmäßige Evaluation des Fachcurriculums erfolgt auf den Fachkonferenzen oder im Rahmen von Schulentwicklungstagen.

Basale Kompetenzen

Die Basalen Kompetenzen sind allen vorangestellten Bereichen enthalten.

Jahrgangsstufe 1 / 2

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Inhalte und Aufgabenvorschläge
Kommunikations- design + Grafik	Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten	Erprobung verschiedener Druckverfahren (freie Bildgestaltung und/oder) Gestaltung einer Postkarte) 1. Kartoffelstempel, Moosgummi 2. Naturmaterialien (Gräser, Blätter) 3. Alltagsmaterial (Stoffe, Schnüre, Schwämme,...) 4. Spielmaterial (Reifenspur, Spielzeugauto,...) 5. Körper (Handabdruck, Fußabdruck,...) -SuS nehmen unterschiedliche Druckergebnisse und Effekte wahr und beschreiben diese. -Eigene und fremde Bilder mit Hilfe des Kriterienkataloges Beurteilen/Feedback geben. -Fachbegriffe lernen und anwenden. -Arbeitsplatz vorbereiten Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn festigen, Entsorgung und Reinigen des Materials,.... -Sammelaufträge für Material, verschiedene Gestaltungslösungen erproben, experimentieren,...
Architektur + Zeichnen	Wahrnehmen Beschreiben Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Die fröhlichen Häuser von Rizzi Im ersten Schritt zeichnen die SuS die Umrisse einer Häuserreihe und gestalten diese mit verrückten Fenstern (nach Vorlage von Rizzi). Am Ende können alle Bilder in einer langen Bilderreihe zusammengefügt und im Klassenraum ausgestellt werden. -SuS betrachten Fotos der Rizzi Häuser und nehmen die Stimmung wahr. Sie beschreiben auffällige Details der Häuser und interpretieren die Funktion der fröhlichen Häuser. -Eigene und fremde Bilder mit Hilfe des Kriterienkataloges beurteilen/ Feedback geben. - Fachbegriffe lernen und anwenden. -Arbeitsplatz vorbereiten Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn festigen, Entsorgung und Reinigen des Materials,...

Jahrgangsstufe 1 / 2

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Inhalte und Aufgabenvorschläge
Performance Medienkunst Plastik / Installation Malerei	Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Herstellen	Rund um das ABC und den Leselernprozess Buchstaben Die SuS überlegen, wie sie die einzelnen Buchstaben mit ihrem Körper nachstellen können (in Kleingruppen) und fotografieren ihre Ergebnisse. Die SuS basteln aus Pappmaché ihren Anfangsbuchstaben und malen diesen bunt an. Die Oberfläche muss nicht glatt sein, sie kann auch Struktur enthalten. Lesespiel erstellen Die SuS überlegen sich einfache Sätze, die sie allein oder in der Gruppe darstellen. Dies wird fotografiert und ausgedruckt. Es werden zusammengehörende Karten für ein Bild-Lese-Zuordnungsspiel erstellt. -Lernen Fachbegriffe und wenden sie an. -Beurteilen Ergebnisse der anderen Gruppen und geben Tipps/ Hinweise. -Arbeitsplatz vorbereiten Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn festlegen, Entsorgung und Reinigen des Materials,....
Malerei	Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen	Farbkreis nach Itten Die SuS lernen die Grundfarben und Mischfarben kennen. Sie sammeln Fotos und Bilder aus Zeitungen, die sie dann, nach Farben sortiert, zu Collagen kleben.
Plastik und Installation	Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen	Tiere aus Pappmaché Das Klassentier und ein alternatives Tier wird aus Pappmaché hergestellt. Die SuS planen die Gestaltung des jeweiligen Tieres (Körper und Form, Zubehör,...) und setzen dies um. Anschließend wird es passend angemalt.

Produktdesign
+ Performance

Herstellen
Gestalten
Verwenden
Wahrnehmen
Beschreiben
Beurteilen

-Planen einzelne Arbeitsschritte und nutzen Hilfsmittel.

-Beurteilen Ergebnisse der anderen Gruppen und geben Tipps/ Hinweise.

-Arbeitsplatz vorbereiten Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn festigen, Entsorgung und Reinigen des Materials,....

Sockentiere

Herstellen von Spielpuppen aus einem Strumpf, Pappe, (Wackel-) Augen u. Wollhaaren für kleine Theaterszenen und zur handelnden Darstellung von Gleichungszeichen im Mathematikunterricht (- Die SuS lernen ein „Sockentier“ im Mathematikunterricht kennen.)

- Die SuS planen die Gestaltung ihrer Sockenpuppe (Farbe, Muster, Augenform, Haare, ...)

- SuS planen einzelne Arbeitsschritte u. unterstützen sich geg.seitig im Team

- Herstellung der Sockentiere:

SuS helfen s. untereinander u. geben Tipps zur Ausführung versch. Techniken (Abbinden, Kordeln, Flechten der Wolle, Kleben, Ausschneiden)

- Vorstellung aller Puppen mit Namen:

SuS nehmen die unterschiedl. Wirkung / den Ausdruck des Tieres wahr und beschreiben, mit welchen Mitteln dies zustande kommt

- SuS beurteilen auf Grundlage des Kriterienkatalogs die handwerkliche Umsetzung eigener u. fremder Arbeiten / geben Feedback

- SuS spielen kleine, selbstverfasste Szenen / Dialoge mit ihrer Handpuppe in Kleingruppen oder alleine vor

SuS verwenden ihr „Sockentier“ im Mathematikunterricht zur Darstellung der Zeichen $>$, $<$, $=$

Jahrgangsstufe 3 / 4

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Inhalte und Aufgabenvorschläge
Malerei Zeichnen Performance Medienkunst	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen	Der Schrei - von Edward Munch Die SuS malen das Bild und arbeiten eine Fotografie ihres (schreienden) Gesichts hinein. -Das Bild bewusst wahrnehmen und beobachten (Assoziationen, Emotionen...) Erste Deutungsansätze. -Kriteriengeleitet analysieren Interpretation der Wirkung auf die Zielgruppe. -Eigene und fremde Bilder mit Hilfe des Kriterienkataloges beurteilen/ Feedback geben. -Lernen Fachbegriffe und wenden sie an. -Arbeitsplatz vorbereiten Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn festigen, Entsorgung und Reinigen des Materials,....
Zeichnen	Herstellen Gestalten Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen	Rhinozeros von Albrecht Dürer Die SuS erproben verschiedene Binnenstrukturen. Hier kann mit dem Bleistift, aber ebenfalls mit Feder und Tinte oder dem Fineliner gearbeitet werden. Als Vorlage dient der Umriss eines Tieres.
Malerei	Herstellen Gestalten Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen	Farbkreis nach Itten Die SuS wiederholen den Farbkreis und lernen weitere Farben kennen. 1. warme & kalte Farben 2. unbunte Farben 3. Grund- & Mischfarben 4. Komplementärfarben Die SuS gestalten Bilder nach vorgegebenen Aufträgen. Z.B. die Figuren von Keith Haring in Komplementärfarben oder entwerfen ein Bild mit Mond und Sonne aus warmen und kalten Farben.

Jahrgangsstufe 3 / 4

Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Inhalte und Aufgabenvorschläge
Architektur	Wahrnehmen	Die fröhlichen Häuser von Rizzi
Zeichnen	Beschreiben	Im ersten Schritt zeichnen die SuS die Umriss
Plastik &	Interpretieren	einer Häuserreihe und gestalten diese mit
Installation	Beurteilen	verrückten Fenstern (nach Vorlage von Rizzi). Am
Kommunikationsdesi	Herstellen	Ende können alle Bilder in einer langen Bilderreihe
gn	Gestalten	zusammengefügt und im Klassenraum ausgestellt werden.
		Im nächsten Schritt suchen sich die SuS ihre Lieblingsgebäude aus und bauen es nach (Pappmaché, Schuhkarton, Müll/ Upcycling,...)
		Im letzten Schritt werden die plastischen Häuser nebeneinander gestellt und fotografiert. Die SuS entwerfen ein Plakat und werben fiktiv potentielle Mieter für ihre neuen Häuser, in denen sie glücklich leben können (siehe dazu auch die Philosophie und Intention James Rizzi).
		-SuS betrachten Fotos der Rizzi Häuser und nehmen die Stimmung wahr. Beschreiben auffällige Details der Häuser und interpretieren die Funktion der fröhlichen Häuser.
		-Eigene und fremde Bilder mit Hilfe des Kriterienkataloges beurteilen/ Feedback geben.
		- Fachbegriffe lernen und anwenden.
		-Arbeitsplatz vorbereiten Regeln und Rituale für den Arbeitsbeginn festigen, Entsorgung und Reinigen des Materials,....
Kommunikationsdesi	Herstellen	Stopmotionfilm
gn	Gestalten	Die SuS erstellen mit Hilfe der Stop Motion App einen kleinen Film zu einem selbstgewählten oder vorgegebenen Thema. Als Hilfsmittel können verschiedene Dinge genutzt werden: Naturmaterial, Legofiguren, Playmobilfiguren, Alltagsgegenstände, der eigene Körper....
Performance	Verwenden	
	Wahrnehmen	
	Beurteilen	

